

RÈGLEMENT DU MAGIC BASKET 2021

- Les équipes sont composées de 3 joueurs et 2 remplaçants
- 2 licenciés par équipe maximum (sur les deux dernières années en raison de l'année blanche suite au COVID)
- Tous les matchs se dérouleront avec une balle de taille 6
- la composition des équipes est vérifiée par un superviseur avant le début du match
- les personnes non inscrites n'ont pas le droit de jouer
- Le match se joue en un chrono de 10 min
- Les matchs se jouent en auto-arbitrage mais avec un superviseur (un joueur d'une équipe ne jouant pas sera désignée comme superviseur, il comptabilise les points et peut être amenée à prendre une décision en cas de litige lors de l'auto-arbitrage)
- La première possession de balle est attribuée par tirage au sort. Le match est lancé par un check ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75 sans contrôle de balle)
- Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur
- Le match se joue en une séquence de 10 min
- Sur panier marqué, la balle change de mains. La remise en jeu se fait par un check ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75 sans contrôle de balle).
- Sur rebond défensif, interception, air Ball : ressortir la balle au-delà de la ligne à 2 pts.
- Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit ressortir au-delà de la ligne à 2pts. Après chaque intervention de gestion du match (par l'auto arbitrage, par le superviseur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2pts, face au panier, par un check ball (sans contrôle de balle)
- Un contre sur tir d'une fille, ou mineur de – 16 ans est autorisé . Ce dernier sera représenté par un brassard donné à chaque joueur (y compris remplaçants) et à chaque équipe au début du match.
- Une fois le contre effectué, le brassard sera enlevé (ce joueur "sans brassard" ne sera plus autorisé à contrer ces derniers pour le restant du match) : le brassard n'est pas interchangeable entre les joueurs d'une même équipe.
- Tout comportement déplacé et, ou anti – sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe (perte par défaut de la rencontre avec un score de 0 à 10 selon l'appréciation du staff)
- Les horaires de match seront annoncés dès que possible, les équipes seront présentes 5 min avant le début de leur match
- Les matchs débiteront même si l'équipe n'est pas complète, si personne n'est présent au coup d'envoi, l'équipe fera automatiquement forfait
- Le classement mis à jour sera consultable sur place et sur internet
- La bonne humeur, l'entente et le fair-play sont obligatoires

Pour les phases finales :

- Les matchs seront arbitrés par un officiel et plus en auto-arbitrage
- Toutes fautes antisportives ou fautes répétées d'anti-jeu ,selon le jugement de l'arbitre seront sanctionnées par un lancer franc avec choix du tireur.
- Ces derniers seront comptabilisés sur la feuille de match et tirés à la fin du temps réglementaire par un joueur au choix du capitaine.

Pour le décompte des points et le classement :

- les victoires valent 1 pt, les égalités 0,5 pt et défaites 0 pt
- Le système est basé sur des rondes suisses : chaque équipe sera opposée à un adversaire qui a fait, jusqu'à présent, aussi bien que lui. Le premier tour est déterminé de manière aléatoire.
- Les phases de qualification se dérouleront sur 8 tours (donc 8 matchs par équipe)
- Les 4 meilleurs équipes se rencontreront lors de demi-finales, à l'issue de celles-ci une petite finale aura lieu entre les perdants des demies, et une finale entre les gagnants des demies pour déterminer le gagnant du tournoi
- Les égalités sont départagées par le système Buchholz :

le score Buchholz : on additionne le score (nombre de points des victoires / égalités) des adversaires rencontrés auquel on enlève la somme des scores de la meilleure et la plus mauvaise équipe rencontrée

Exemple : *L'équipe A a un score de 3, l'équipe B a un score de 2, l'équipe C à un score de 1, l'équipe D un score de 1.*

L'équipe A a gagné contre B, C et D, son score Buchholz est donc de 4 (on additionne les scores des adversaires rencontrés $2 + 1 + 1$) auquel, on enlève la somme de la meilleure et la plus mauvaise équipe (donc équipe B et équipe D soit 3 points $2 + 1$) le score Buchholz sera donc $4 - 3 = 1$ point